GRA W GUMĘ



POTRZEBUJECIE:

długiej gumy do skakania



JAK SIĘ BAWIĆ?

1. Dwie osoby zakładają gumę na kostki.
2. Trzecia osoba wykonuje ustaloną sekwencję skoków.
3. Po wykonaniu sekwencji zamieńcie się miejscami.

PAMIĘTAJCIE:

Skaczcie pojedynczo i nie podnoście gumy zbyt wysoko.

www.zailedzwonek.pl

RAZ, DWA, TRZY, BABA JAGA PATRZY!



POTRZEBUJECIE:

wolnej i bezpiecznej przestrzeni

JAK SIĘ BAWIĆ?

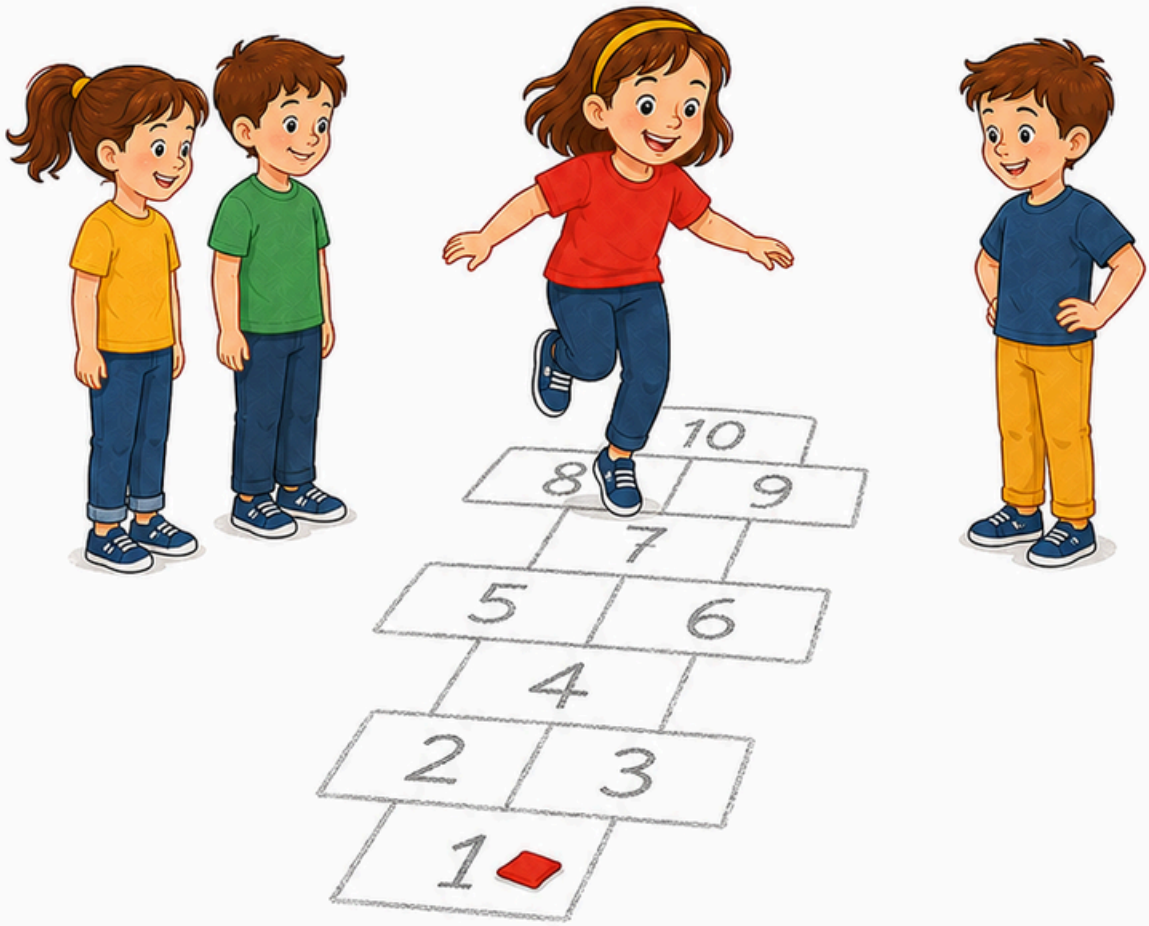
1. Wybierzcie Babę Jagę. Staje tyłem do pozostałych.
2. Pozostałe osoby ustawiają się na starcie.
3. Gdy Baba Jaga wypowiada hasło, dzieci idą w jej stronę.
4. Kiedy się odwróci, wszyscy zatrzymują się bez ruchu.
5. Osoba, która się poruszy, cofa się o jedno miejsce.
6. Wygrywa osoba, która pierwsza dotknie Baby Jagi.

PAMIĘTAJCIE:

Poruszajcie się spokojnie i nie popychajcie.

www.zailedzwonek.pl

KLASY



POTRZEBUJECIE:

kredy oraz małego woreczka lub płaskiego znacznika

JAK SIĘ BAWIĆ?

1. Ustalcie kolejność. Pierwsza osoba rzuca znacznik na pole numer 1.
2. Jeśli znacznik trafi w pole, gracz pokonuje planszę i wraca, omijając pole ze znacznikiem.
3. Po prawidłowym przejściu rzuca znacznik na kolejne pole i gra dalej.
4. Skucha następuje po nietrafionym rzucie, nadepnięciu na linię lub utracie równowagi. Wtedy zaczyna kolejna osoba, a gracz w następnej kolejce powtarza niezaliczone pole.

PAMIĘTAJCIE:

Wygrywa osoba, która jako pierwsza zaliczy wszystkie pola.

WYŚCIG ZAKRĘTEK



POTRZEBUJECIE:

dużych zakrętek oraz kredy lub taśmy

JAK SIĘ BAWIĆ?

1. Narysujcie tor ze STARTEM i METĄ.
2. Ustawcie zakrętki na starcie.
3. W swojej kolejce pstryknijcie zakrętkę jeden raz.
4. Jeśli zakrętka wypadnie z toru, wróćcie do poprzedniego miejsca.
5. Wygrywa osoba, której zakrętka pierwsza dotrze do mety.

PAMIĘTAJCIE:

Nie przesuwajcie zakrętek innych graczy.

www.zailedzwonek.pl